



XBOX 360®



# F1 2013

Formula 1®



 CODEMASTERS®  
**racing**



**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle  
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Bildschirms bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALT

|   |          |
|---|----------|
| <b>WILLKOMMEN BEI F1™ 2013</b>                                  | <b>2</b> |
| <b>DER ANFANG</b>   | <b>2</b> |
| <b>WIEDERHOLUNGEN UND RÜCKBLENDEN</b>                           | <b>3</b> |
| <b>SESSION-ZWISCHENSPEICHERSTAND</b>                            | <b>3</b> |
| <b>AUF DER STRECKE</b>  | <b>3</b> |
| <b>STEUERUNG</b>  | <b>4</b> |
| <b>SPIELMODI</b>  | <b>6</b> |
| <b>SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG<br/>&amp; GEWÄHRLEISTUNGANTY</b> | <b>8</b> |
| <b>KUNDENDIENST</b>   | <b>9</b> |
| <b>MITWIRKENDE</b>  | <b>9</b> |

# WILLKOMMEN BEI F1 2013

F1 2013 enthält alle Stars und Autos der 2013 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™. Tritt im Karrieremodus über 5 Saisons in der höchsten Motorsportklasse an, absolviere gemeinsam mit einem Freund die Koop-Meisterschaft oder stelle online dein Können in der Welt der FORMULA ONE™ unter Beweis.

F1 2013 enthält eine Vielzahl neuer Funktionen und Verbesserungen, einschließlich eines neuen, an den Autos und Reifen der Saison 2013 ausgerichteten Handlings sowie sämtliche Regeländerungen der Saison 2013. Außerdem neu ist F1 Classics, ein nagelneuer Spielmodus mit klassischen FORMULA ONE-Autos und den Fahrern, die darin Geschichte schrieben, und der Szenario-Modus, in dem du dich Herausforderungen stellen musst, die einen FORMULA ONE-Fahrer im Verlauf seiner Karriere erwarten.

## DER ANFANG

### AUTOSAVE

Wenn deine Xbox 360 über eine Xbox 360 Festplatte, eine Xbox 360 Memory Unit oder ein USB-Flash-Laufwerk verfügt, speichert F1 2013 die Spielstände an bestimmten Punkten automatisch. Du kannst die Autosave-Option im Menü „Mein F1“ unter den Speichereinstellungen deaktivieren.

### MENÜNAVIGATION

Mit dem linken Stick navigierst du durch die Menüs. Drücke **A**, um eine Auswahl zu bestätigen, oder drücke **B**, um abzubrechen/ zurückzukehren. QuickInfos unterstützen dich bei der Navigation in den einzelnen Bildschirmen.

### GOLDENE FRAGEN

Wenn du die START-Taste zum ersten Mal drückst, werden dir mehrere Fragen gestellt. Anhand deiner Antworten werden deine Speichereinstellungen erstellt. Außerdem wird dein anfänglicher Schwierigkeitsgrad ausgewählt.

Du kannst die Speichereinstellungen jederzeit bearbeiten, indem du das Menü „Mein F1“ aufrufst.

### FAHRHILFEN

Du kannst die Fahrhilfen anpassen, indem du vor Beginn einer Session im Bildschirm „Renneneinstellungen“ die Option „Schwierigkeitsgrad“ wählst. Außerdem kannst du die Fahrhilfen während des Rennens im Pause-Menü ändern.



Auf RaceNet™, der kostenlosen Online-Erweiterung für die Rennspiele von Codemasters, werden deine Rennen, Rivalen und Belohnungen verfolgt und dein F1 2013-Erlebnis erweitert. Verfolge deinen Fortschritt online, sammle RaceNet-Erfolge, nimm an Community-Events teil und vieles mehr.

REGISTRIERE DICH NOCH HEUTE KOSTENLOS UNTER  
**WWW.RACENET.COM**

## WIEDERHOLUNGEN UND RÜCKBLENDEN

### WIEDERHOLUNGEN

Du kannst jederzeit eine Wiederholung anzeigen, indem du im Rennen die entsprechende Option im Pause-Menü wählst. Außerdem kannst du nach dem Ende des Rennens eine Wiederholung anzeigen.

### RÜCKBLENDEN

Korrigiere Fehler ganz einfach mit dem Rückblenden-System in F1 2013. Drücke einfach die **BACK**-Taste, um eine Sofortwiederholung anzuzeigen und dein Rennen auf einen Zeitpunkt vor dem Vorfall zurückzusetzen. Drücke anschließend **X**, um mit einer Rückblende an diesen Punkt zurückzuspringen und das Rennen dort fortzusetzen.

Denk daran, dass die Anzahl der Rückblenden begrenzt ist, verschwende sie also nicht unnötig.



## SESSION-ZWISCHENSPEICHERSTAND

Mit dem Session-Zwischenspeicherstand kannst du dein Spiel jederzeit in einer Session speichern und später zu diesem Punkt zurückkehren. Der Session-Zwischenspeicherstand bietet dir jetzt die Möglichkeit, ein komplettes Rennwochenende in deinem eigenen Tempo zu spielen.

Um einen Session-Zwischenspeicherstand aufzurufen, pausiere einfach während eines Rennwochenendes das Spiel und wähle „Session-Zwischenspeicherstand“. Hier kannst du zwischen den Optionen „Speichern“, „Laden“ und „Speichern und zum Hauptmenü wechseln“ wählen. Wenn du einen Spielmodus aufrufst, für den ein Session-Zwischenspeicherstand vorliegt, wirst du gefragt, ob du das Spiel am gespeicherten Punkt fortsetzen oder eine neue Session starten möchtest.

## AUF DER STRECKE

Der Spielbildschirm enthält viele nützliche Informationen zum Auto und zum aktuellen Rennen. Einige Bildschirmelemente werden erst nach bestimmten Spielerhandlungen oder Vorkommnissen angezeigt.



- 1 Position und Positionsdaten
- 2 Auswahl von Benzin, Reifen und Bremsbalance
- 3 Streckenkarte
- 4 Flaggen und Strafen
- 5 Anzeige für falsche Richtung
- 6 Anzeige des Gegners
- 7 Anzeige für Abstand zum Gegner
- 8 Runde & Rundenzeiten
- 9 Informationen zum Fahrzeugstatus
- 10 Drehzahlmesser, Tacho, Gänge, Benzin, KERS und DRS

# STEUERUNG

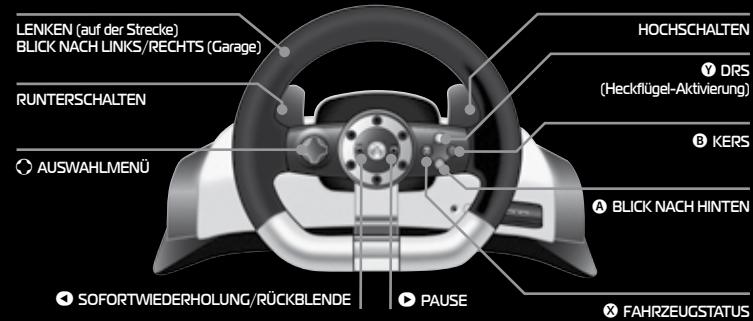
## XBOX 360 CONTROLLER

Im Folgenden findest du die standardmäßigen Controller-Konfigurationen für F1 2013. Du kannst die Steuerung unter „Mein F1“ oder im Pause-Menü direkt auf der Strecke ändern.



## XBOX 360 WIRELESS RACING WHEEL

F1 2013 unterstützt auch das Xbox 360 Wireless Racing Wheel.



# SPIELMODI

## KARRIEREMODI

Lebe den Traum und werde im Karrieremodus zum FORMULA ONE-Fahrer.

**YOUNG DRIVER TEST** Lerne das grundlegende Handling eines FORMULA ONE-Autos kennen und steigere deinen Wert in einer Reihe von Tests, mit denen du dir einen Platz in einem FORMULA ONE-Team sichern kannst.

## SAISON-CHALLENGE

Gewinne die FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP in nur zehn Rennen über jeweils fünf Runden bei vorgegebenen Wetterbedingungen. Wähle dein Team und einen Rivalen und besiege ihn, um auf dem Weg zum Titel das Team zu wechseln und das Cockpit deines Rivalen zu übernehmen.

**KARRIERE** Der Karrieremodus ist die ultimative Herausforderung in F1 2013. Absolviere alle 19 Rennen der FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP über fünf Saisons, mache dich unsterblich mit dem Gewinn der FIA FORMULA ONE DRIVERS' WORLD CHAMPIONSHIP und hole für dein Team die FIA FORMULA ONE CONSTRUCTORS' WORLD CHAMPIONSHIP. Besiege deinen Teamkollegen und übertrifft deine Vorgaben, um deinen Teamboss zu beeindrucken und das Team bei der Entwicklung neuer Teile für dein Auto zu unterstützen. Für gute Leistungen wirst du auch mit Vertragsangeboten von Konkurrenzteams belohnt, sodass du bessere Autos zur Verfügung hast. Passe die Dauer deines Fahrerlebnisses an, indem du komplette Trainings- und Qualifying-Sessions wähst oder über ein Blitz-Qualifying einsteigst und dich ganz auf das Rennen konzentrierst.

## GRAND PRIX™

Im GRAND-PRIX-Modus kannst du deinen eigenen individuellen FORMULA ONE-Kalender erstellen. Du kannst zwischen allen Strecken und Teams der FORMULA ONE-Saison 2013 wählen. Erstelle deine eigene Rennserie oder wähle einfach deinen Lieblingsfahrer und beginn direkt auf die Strecke.

## TESTGELÄNDE

Auf dem Testgelände kannst du deine Rundenzeiten und Fahrkünste mit denen anderer F1 2013-Spieler auf der ganzen Welt vergleichen.

## NEU

## SZENARIO-MODUS

Meistere eine Reihe einzigartiger Herausforderungen, die sich an den Aufgaben echter FORMULA ONE-Fahrer orientieren. Mach dir gleich im ersten Jahr einen Namen, indem du vor deinem Teamkollegen landest. Hol dir Podiumsplatzierungen, werde zum Titelanwärter und beende schließlich deine schillernde Karriere als Fahrerweltmeister. Bei Abschluss jedes Szenarios erhältst du Punkte für deine Leistungen. Vergleiche dein Abschneiden mit dem deiner Freunde und der F1 2013-Community.

## ZEITFAHREN

Tritt gegen die Ghostcars deiner Freunde oder der besten Spieler weltweit an. Nutze das Zeitfahren, um deine persönlichen Rundenzeiten zu verbessern oder auf den einzelnen Strecken mehr Konstanz zu erzielen.

## ZEITFAHR-ATTACKE

Stelle dein Können als Rennfahrer in verschiedenen Events bei wechselnden Bedingungen unter Beweis. In jedem dieser Events musst du auf einer bestimmten Strecke und in einem bestimmten Auto drei verschiedene Ghostcars schlagen, um eine Medaille zu gewinnen. Außerdem weist jedes Event ganz eigene Herausforderungen auf, beispielsweise bezüglich des Wetters oder der Reifenwahl.

## NEU

## F1 CLASSICS

F1 Classics ist ein Event, mit dem du die Geschichte des Sports in die heutige Zeit holen kannst. Du fährst klassische FORMULA ONE-Autos und trittst gegen Legenden der FORMULA ONE an. Die Serie umfasst drei FORMULA ONE-Konstrukteure: Ferrari, Williams und Team Lotus, die mit den jeweils besten Autos aus dem jeweiligen Jahrzehnt gegeneinander antreten. Jedes Team kann entweder die Fahrer verpflichten, die ursprünglich in den Autos fuhren, oder andere Fahrerlegenden einsetzen, die vor dieser Zeit Rennen für das Team fuhren und gewonnen.

In F1 2013 enthalten sind die 1980er-Jahre mit fünf klassischen Autos, zehn Fahrerlegenden und zwei Strecken, auf denen in dieser faszinierenden Zeit gefahren wurde. Absolviere im GRAND PRIX-Modus Einzelrennen oder individuelle Meisterschaften, fahre im Zeitfahren die schnellste Rundenzeit, zeige dein Können in der Zeitfahr-Attacke oder stelle dich im Szenario-Modus der Classics-Version besonderen Herausforderungen.

**ZUSÄTZLICHE INHALTE FÜR DEN F1 CLASSICS KÖNNEN IM XBOX GAMES STORE ALS DLC ERWORBEN WERDEN.\***

\*Wenn du die F1 2013 CLASSIC EDITION besitzt, hast du bereits Zugriff auf den zusätzlichen Inhalt von F1 Classics.

## MULTIPLAYER

Spiele lokal oder online mit deinen Freunden und anderen FORMULA ONE-Fans.

**XBOX LIVE** Xbox LIVE bietet Zugriff auf alle Online-Spielmodi.

**SPLITSCREEN** Im Splitscreen-Modus kannst du lokal mit einem Freund auf einer Konsole spielen.

**SYSTEM LINK** Tritt über ein lokales Netzwerk gegen mehrere Spieler an.

## SCHNELLES SPIEL

Mit dem Modus „Schnelles Spiel“ kannst du ein Spiel beginnen, ohne viele Einstellungen vornehmen zu müssen. In diesem Modus sind alle Autos gleich gut, und die Zuordnung zu einem Team erfolgt zufällig.

**SPRINT** Ein Rennen über drei Runden bei trockenem Wetter und mit zufälliger Startaufstellung.

**ENDURANCE** Ein Rennen über 25 % der Distanz mit dynamischem Wetter, zufälliger Startaufstellung und mindestens einem Boxenstopp.

## ONLINE-GRAND-PRIX

Ein Rennen über sieben Runden mit dynamischem Wetter. Die Startaufstellung wird in einer 15-minütigen Qualifying-Session ermittelt. Der Spieler muss während des Rennens mindestens einen Boxenstopp einlegen.

## INDIVIDUELLES RENNEN

Beim individuellen Rennen kannst du dein eigenes Online-Spiel erstellen und Einstellungen wie die Strecke und die Renndistanz frei wählen. Außerdem kannst du online nach verschiedenen Optionen suchen und so ein bereits laufendes Spiel finden.

## KOOP-MEISTERSCHAFT

Bei der Koop-Meisterschaft kannst du mit einem Freund als Teamkollegen eine ganze Saison fahren. Die Leistung ist in der Koop-Meisterschaft entscheidend. Wenn du deinen Teamkollegen schlägst, erhältst du nicht nur mehr Meisterschaftspunkte, sondern kannst auch zur Nummer 1 im Team werden und so schneller neue Teile erhalten.

## SOFTWARE LIZENZVEREINBARUNG & GEWÄHRLEISTUNG DER CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ACHTUNG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: DAS BEILIEGENDE PROGRAMM (DAZU ZAHLEN DAS COMPUTERSOFTWARE-PROGRAMM, DESSEN AUFNAHMEMEDIUM SOWIE DIE DAZUGEHÖRIGE DOKUMENTATION ALS DRUCKWERK ODER IN ELEKTRONISCHEM FORMAT) WIRD ZU DEN UNTER STEHEND AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN AN SIE LIZENZIERT. DIES EINE RECHTSKRÄFTIGE UND BINDENDE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN UND DIE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (CODEMASTERS) DARSTELLEN. DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKLÄREN SIE IHR EINVERSTÄNDNIS MIT DER RECHTSKRÄFTIGEN BINDENDEN WIRKUNG DER BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT CODEMASTERS.

Das Programm ist durch englisches Urheberrecht, internationale Verträge und Konventionen zum Urheberrecht sowie anderes Recht geschützt. Das Programm wird lizenziert, nicht verkauft, und diese Vereinbarung stellt keine Übertragung von Eigentum in Bezug auf das Programm oder jegliche Kopien davon dar.

1. Lizenz zur beschränkten Verwendung. Codemasters erteilt Ihnen eine nicht-exklusive, nicht übertragbare eingeschränkte Lizenz zur Verwendung eines einzelnen Exemplars des Programms ausschließlich zum Privatgebrauch.

2. Eigentum. Alle Rechte in Bezug auf geistiges Eigentum an diesem Programm (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video, Audio und andere Inhalte) sowie das Eigentumsrecht an allen Kopien und Exemplaren davon sind Codemasters oder deren Lizenzgebern vorbehalten. Sie erhalten keine Rechte oder Ansprüche in Bezug auf das Programm, außer denen, die im ersten Abschnitt dieser Vereinbarung aufgeführt sind.

### UNTERSTAND SIND IHNEN:

- \* Das Kopieren des Programms.
- \* Verkauf, Vermietung, Verleihe, Lizenzierung, Vertrieb oder anderweitige Übertragung oder Bereitstellung des Programms oder seiner Auszüge an Dritte sowie die Verwendung des Programms oder seiner Auszüge zu kommerziellen Zwecken wie beispielsweise in „Cyber Cafés“, Computerspielzentren oder sonstigen kommerziellen Umgebungen, in denen mehrere Anwender Zugriff auf das Programm erhalten könnten. Codemasters bietet unter Umständen eine separate Standardlizenz an, die Ihnen die Bereitstellung des Programms zu kommerziellen Zwecken gestattet; Kontaktinformationen finden Sie weiter unten.
- \* Rückentwicklung, Ableitung des Quellcodes, Modifikation, Dekomplierung, Zerlegung des Programms oder seiner Auszüge sowie die Erstellung abgeleiteter Werke auf Grundlage derselben.
- \* Das Entfernen, Deaktivieren oder Umgehen jeglicher Eigentumshinweise oder -etiketten, die auf dem oder im Programm enthalten sind.

**BESCHRÄNKTE GARANTIE** Codemasters garantiert dem ursprünglichen Käufer des Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, dass das Aufnahmemedium des Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Falls innerhalb der 90 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum derartige Mängel auftreten, ersetzt Codemasters solche Produkte innerhalb dieser Frist nach ausreichend fraktierter Einsendung des Produkts unter Beilage einer dafür zulässigen Kaufbeleges, sofern das Programm noch von Codemasters hergestellt wird. Falls das Programm nicht mehr verfügbar ist, bleibt es Codemasters vorbehalten, es durch ein Programm gleichen oder höheren Werts zu ersetzen. Diese Garantie gilt ausschließlich für das Aufnahmemedium mit dem Programm, wie es ursprünglich durch Codemasters bereitgestellt wurde. Sie ist hinfällig, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäße Verwendung oder Fahrlässigkeit entstand. Jegliche gesetzlich vorgeschriebenen stillschweigenden Garantien sind ausdrücklich auf die oben dargelegte Frist von 90 Tagen begrenzt.

MIT AUSNAHME DES VORHERGEHENDEN ERSETZT DIESER GARANTIE JEGLICHE SONSTIGEN MUNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTEN, EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMten ZWECK ODER GESETZESPRECHUNG UND CODEMASTERS IST NICHT DURCH SONSTIGE DARSTELLUNGEN ODER ANSPRÜCHE GEBUNDEN.

Bei der Einsendung des Programms zum Ersatz unter der Garantie schicken Sie bitte nur die ursprünglichen Datenträger des Produkts in geeigneter Versandverpackung und unter Beilage (1) einer Fotokopie des dafür zulässigen Kaufbelegs, (2) Ihres Namens und Ihrer Adresse als Ausdruck oder in Druckschrift, (3) einer kurzen Beschreibung des Mängels, des aufgetretenen Problems und des Systems, auf dem das Programm ausgeführt wurde.

**BESCHRÄNKUNG DES SCHADENSERSATZES** CODEMASTERS HAFTET KEINESFALLS FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DES PROGRAMMS ENTSTEHEN, EINSCHLIESSLICH EIGENTUMSSCHÄDEN, VERLUST AN FIRMENWERT, COMPUTERAUFAUFSÄTEN ODER FEHLFUNKTIONEN SOWIE IM GESAMTEN GESETZLICH ZUGELASSENEN RAHMEN SCHADENSERSATZ. BEI VERLETZUNGEN, SELBST WENN CODEMASTERS AUF DIE MÖGLICHKEIT DERARTIGER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE, DAS GESAMTE AUFMASS DER HAFTUNG DURCH CODEMASTERS ÜBERSTEIGT KEINESFALLS DEN FÜR DEN ERWERB DER LIZENZ ZUR VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ENTTRICHETEN BETRAG. IN EINIGEN STAATENLANDERN SIND DER AUSSCHLUSS ODER DIE EINSCHRÄNKUNG ODER ZEITLICHE BEGRÄNzung EINER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE ODER DER HAFTUNG BEI BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT GESTATTET; DAHER TREFFEN DIE OBEN AUFGEFÜHRTEN HAFTUNGSAUSSCHLÜSSE ODER EINSCHRÄNKUNGEN FÜR SIE, DIE MÖGLICHERWEISE NICHT ZU DIESE GARANTIE VERLEHNT IHNEN BESTIMMTE RECHTE, UND JE NACH DER ZUSTÄNDIGEN RECHTSPRECHUNG HABEN SIE MÖGLICHERWEISE AUCH WEITERE RECHTE.

**KUNDIGUNG/BEENDIGUNG** Diese Vereinbarung erlischt automatisch und ohne Beeinträchtigung der Rechte von Codemasters, wenn Sie gegen die Bedingungen verstößen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, alle Exemplare und Bestandteile des Programms in Ihrem Besitz zu vernichten. Ferner behält sich Codemasters das Recht vor, Online-Funktionen nach eigenem Ermessen innerhalb von 30 Tagen nach Bekanntgabe auf [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com) zu beenden.

**UNTERLASSUNG** Angesichts des dauerhaften Schadens, der Codemasters bei unzulänglicher Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung entsteht, stimmen Sie der Berechtigung von Codemasters zu, auch ohne Kautions- sonstige Sicherheiten oder Nachweis erlittenen Schadens Wiedergutmachung in Bezug auf Verletzungen der Vereinbarung zu fordern, die über die Mittel hinausgehen können, die Codemasters unter der anwendbaren Rechtsprechung zu gestehen.

**SCHEIDENSATZ** Sie verpflichten sich, Codemasters, seine Partner, angeschlossene Unternehmen, Zulieferer, Unternehmensleitung, Aufsichtsrat, Mitarbeiter und Vertreter vor allen Schäden, Verlusten und Kosten zu schützen und schadlos zu halten, die direkt oder indirekt aus ihren Handlungen oder Unterlassungen bei der Verwendung des Programms im Rahmen der Bedingungen dieser Vereinbarung entstehen.

**VERSCHIEDENES** Diese Vereinbarung ist die gesamte Vereinbarung in Bezug auf diese Lizenz zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Abkommen und Darstellungen. Eine Änderung der Vereinbarung ist nur möglich, wenn sie von beiden Parteien schriftlich in Kraft gesetzt wird. Falls eine der Bedingungen sich als nicht durchsetzbar erweist, wird sie nur in dem Maß geändert, das zum Erreichen der Durchsetzbarkeit erforderlich ist, und die restlichen Bedingungen dieser Vereinbarung sind nicht betroffen. Diese Vereinbarung unterliegt englischem Recht und ist dementsprechend auszulegen, und Sie erkennen die ausschließliche Gerichtsbarkeit englischer Gerichte an.

### Fragen zu dieser Lizenz richten Sie bitte unter der folgenden Adresse an Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, GB.  
Tel +44 1926 814 132 Fax +44 1926 817 595

## KUNDENDIENST

### CODEMASTERS WEBSITE [WWW.CODEMASTERS.COM](http://WWW.CODEMASTERS.COM)

Unsere Website enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen, eine Online-Version der Wissensdatenbank unseres technischen Kundendienstes sowie ein Formular zur Anforderung technischer Unterstützung. Um den Support-Bereich aufzurufen, klicke links auf das Logo des entsprechenden Spiels, wähle rechts oben die Plattform und klicke dann auf „Downloads & Support“.

### [EMAIL - KUNDENDIENST@CODEMASTERS.COM](mailto:EMAIL-KUNDENDIENST@CODEMASTERS.COM)

Wir sind per Email 7 Tage die Woche erreichbar.

### TELEFON

Bitte stellen sie sicher, dass sie den entsprechenden Bereich für „häufig gestellte Fragen“ auf der Codemasters.com Webseite für eine eventuelle Lösung des Problems gelesen haben, bevor sie anrufen.

Innerhalb von GB: 0870 75 77 881

Wenn du dich außerhalb Großbritanniens befindest: 0044 1926 816065  
Es fallen Telefongebühren für eine Auslandsverbindung an.

Telefone sind besetzt: 14:00-19:00 (MEZ) Montag bis Freitag.

### CODEMASTERS POSTADRESSE

Customer Services, Codemasters Software Ltd,  
PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Vereinigtes Königreich.

## MITWIRKENDE

Eine vollständige Liste der Lizenzgeber und Mitwirkenden von F1 2013 findest du unter:

[www.codemasters.com/f12013credits](http://www.codemasters.com/f12013credits)

© 2013 The Codemasters Software Company Limited (Codemasters). All rights reserved. "Codemasters"®, "Ego"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Codemasters Racing"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Facial Animations powered by FaceFX. © 2002-2013, OCS Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Powered by Wwise © 2006 - 2013 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Ogg Vorbis Libraries © 2013 Xiph.Org Foundation. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

Das F1 Formula 1-Logo, das F1-Logo, das F1 FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP-Logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX und verwandte Zeichen sind Marken der Formula One Licensing BV, einer Gesellschaft der Formula One Gruppe. Lizenz durch Formula One World Championship Limited. Alle Rechte vorbehalten.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.

# WWW.FORMULA1-GAME.COM



WERDE AKTIV – SEI AUF FACEBOOK MIT DABEI:  
[WWW.FACEBOOK.COM/FORMULA1GAME](http://WWW.FACEBOOK.COM/FORMULA1GAME)



FOLGE UNS AUF TWITTER:  
[WWW.TWITTER.COM/FORMULA1GAME](http://WWW.TWITTER.COM/FORMULA1GAME)

AKTUELLE SPIELE UND NEUIGKEITEN FINDEST DU UNTER:

# WWW.CODEMASTERS.COM

MELDE DICH BEI RACENET AN, NIMM AN COMMUNITY-EVENTS  
TEIL UND STARTE DEINE CODEMASTERS-RENNKARRIERE.

# RACENET.CODEMASTERS.COM

Powered by  
**Wwise**  
audio pipeline solution

**BINK**  
VIDEO

**CODEMASTERS**  
**RACENET**

**FaceFX**